· Wanderer ·

Der Wanderer darf zu den Charakteren des Grundspiels sowie zu allen Szenarien der Erweiterungen Golden Age und Ghost Stories hinzugefügt werden.

Charakterfähigkeit: Einmal pro Zug darfst du 1 deiner Geländemarker um 1 Feld zurückbewegen und dafür 1 anderen Geländemarker um 1 Feld weiterbewegen.
Der Wanderer kann nicht eingesetzt werden, wenn der Geländemarker auf ein Bonusfeld zurückbewegt werden würde.
Bevorzugter Anblick: Nimm 1 Münze für jede Dekoration in Blickrichtung des Wanderers. Seine Blickrichtung erstreckt sich in alle 4 Richtungen!

· Aprikose ·

Die Aprikose darf zu den Charakteren des Grundspiels sowie zu allen Szenarien hinzugefügt werden.

Bäume

Am Spielende zählt die Aprikose als zusätzlicher Baum für die Sets. Kein Set darf aus mehr als 5 Bäumen bestehen. Wenn du 6 unterschiedliche Bäume besitzt, zählt der 6. Baum zum nächsten Set.

· Schwan ·

Der Schwan darf zu den Charakteren des Grundspiels sowie zu allen Szenarien der Erweiterungen Golden Age und Ghost Stories hinzugefügt werden.

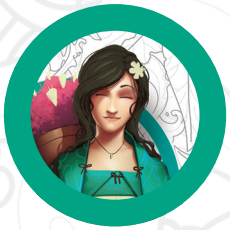
Schwan

Am Spielende zählt der Schwan als Dekoration deiner Wahl.

Befinden sich mehrere Schwäne im Spiel, werden Effekte in Zugreihenfolge ausgeführt.

· Kräuterkundige ·

Die Kräuterkundige darf zu den Charakteren des Grundspiels und allen Szenarien der Erweiterung Golden Age hinzugefügt werden. Alle 3 Tempel müssen sich bei den verwendeten Tao-Plättchen befinden.



Charakterfähigkeit: Einmal pro Zug darfst du 1 deiner 3 Kräutermarker auf eine im Spiel befindliche Charakterkarte oder eine Charakterkarte in der Reserve legen, um deren Fähigkeit bis zum Ende des Zuges einzusetzen. Du darfst einen Zug aussetzen, um die eingesetzten Marker einzusammeln. Wenn ein Kräutermarker nicht eingesammelt wird, bleibt er bis zum Spielende auf der Karte liegen.
Bevorzugter Anblick: Nimm dir 5 Münzen für jedes Gartenplättchen mit Tempel in Blickrichtung der Kräuterkundigen.

· Kräuterkundige–Szenario ·

PLÄTTCHEN	Zieht 15 Plättchen von jedem Typ. Alle 3 Tempelplättchen müssen sich unter den Tao-Plättchen befinden.
SONDERREGEL	Wenn die Gartenplättchen auf den Stapeln auf die offene Seite gedreht werden, lege jeweils 1 Münze neben jeden Stapel. Es dürfen sich mehrere Münzen neben jedem Stapel befinden. Sobald jemand 1 Plättchen vom Stapel nimmt, dürfen alle daneben liegenden Münzen ebenfalls genommen werden. Wenn du Dekorationskarten ziehst, ziehe immer 1 zusätzliche Krarte (3 Karten und 1 weitere Karte für jedes verdeckte Gartenplättchen auf den Stapeln).
DEKORATIONEN	Fügt alle Dekorationen aus dem Grundspiel sowie der Erweiterung Golden Age hinzu.
CHARAKTERE	Entferne den Händler aus dem Spiel. Fügt die Kräuterkundige, Gärtner, Prinzessin, Musikerin, Tao-Priester und Botschafter hinzu.
LATERNEN	
ENDWERTUNG	Alle Charaktere im Garten erhalten 2 zusätzliche Münzen, wenn sich mindestens 4 Dekorationen in Blickrichtung befinden. Nimm dir 1 Münze für jeden Kräutermarker auf deinen Charakterkarten.